VIDEO GAME ANTHOLOGY
vol. 12

DIG DUG®
DIG DUG II®

ディグダグ/ディグダグII

FOR X68000/X68030

取扱説明書

VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

　コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

　とはいえ、ゲームの面白さの本質は昔も今も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに、左右されるものではありません。

　ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

　マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

　時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

　昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

　本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.12ディグダグ/ディグダグII」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

●パッケージ内容

この商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書（本書）

5インチ・フロッピーディスク　1枚

ユーザーズ・カード（ハガキ）

サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合必要となりますので、大切に保管しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

■ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないように取り扱いに注意してください。

■磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

■ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。



起動方法

このディスクには、「ディグダグ」と「ディグダグII」の2本のゲームが収めてあります。それぞれ、以下の方法によってゲームをスタートさせてください。なお、X68000シリーズ、X68030シリーズのいずれでもおなじ方法でゲームを始めることができます。

●ディグダグ

ドライブ0にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。ドライブ1にゲーム・ディスクを入れた場合でも F1 キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ0に入れたときと同じく「ディグダグ」を起動することができます。

●ディグダグII

ドライブ1にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。ドライブ0にゲーム・ディスクを入れた場合でも F2 キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ1に入れたときと同じく「ディグダグII」を起動することができます。

※ F1 F2 キーはゲームが始まるまで押し続けてください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご使用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのままで本ソフトウェアを起動させることはできません。 OPT.1 キーを押しながら上記の操作を行なってください。

本ソフトウェアはS-RAM記録機能対応です。S-RAM記録を設定する場合は「S-RAM記録機能（P21）」を参照してください。



●はじめに

戦略的穴堀りゲームとして登場した「ディグダグ」は、1982年当時、ナムコ社が最も得意としていた、キャラクター・ゲームの中の一つです。

主人公ディグダグはもとより、風船みたいなプーカァ、火をはく怪獣ファイガーとコミカルなキャラクターが動き回り、しかも穴を掘って岩を落としたり、モリでつついて敵をパンクさせるなどのアイデアは今でもなかなか生まれてこないのではないでしょうか？

ゲームを知りつくしているナムコ社がゲームのために作ったゲーム。「ディグダグ」はそんなゲームだと言えるでしょう。

●ゲームの進行

プレイヤーが操作するキャラクターが「ディグダグ」です。地中を掘り進んで、敵モンスターを全滅されてください。もちろんつかまったり、敵のはく火に当たったりすると、ディグダクはやられてしまいます。

敵モンスターをやっつけるには、モリでついてパンクさせるか、岩を落としてつぶすかしてください。

敵を全滅させるとラウンド・クリア。ディグダグの残り人数がすべてやられてしまうとゲーム・オーバーです。

操作方法

●キーボードでの操作

F6 ……コインを投入する（クレジット）

F8 ……1人用ゲーム・スタート

F9 ……2人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが2以上必要）

F1 ……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

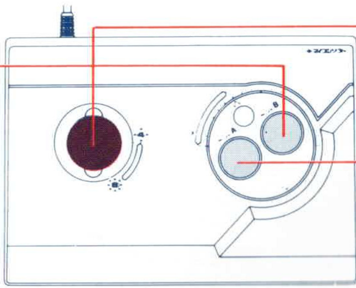
ESC ……ゲームの一時停止（ポーズ）

SHIFT ＋ **HELP** ……タイトル画面に戻ります

↑ **←** **→** **↓**（カーソルキー） または **8** **4** **6** **2**（テンキー） ……ディグダグを上下左右に操作します

XF1 ～ **XF5**、**SPACE** ｝ モリを刺します

●ジョイステックでの操作



Aボタン
モリを刺します
ジョイスティック1：
　1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2：
　2人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが2以上必要）

レバー
ディグダグを上下左右に操作します

Bボタン
モリを刺します
コインを投入します
（クレジット）

基本テクニック

ひたすら堀り進め

敵モンスターは、基本的には穴の部分を通ってくる。そのため、穴の掘り方次第で、モンスターにやられにくくなったり、高得点を出したりすることができるようになる。戦略的穴掘ゲームと言われる理由はそこにある。
また、土を掘ること自体も得点に結びつくので、最初はとにかく堀りまくろう。

ぷくぷくぽん

モンスターの方を向いて、モリのボタンを押すと、ディグダグがモリを出してモンスターに刺さる。すると、モンスターが少しふくらんで動けなくなるぞ。この状態から数回ボタンを押すとモンスターはどんどんふくれていって、ついには破壊してしまう。これが「ぷくぷくぽん」だ。



なお、ふくれている間はディグダグがモンスターに当たってもやられないし、モンスターをすり抜けることができる。

岩石落とし

ディグダクでもっとも特徴的な技が、この岩石落とし、地中にいくつか散らばる、「岩」の下を掘ると、岩が下に落ちてくる。この岩をモンスターの上に落として、つぶしてやっつけるというワザだ。

ただし、ディグダグ自身もつぶされてしまわないように、十分に気をつけること。

一度に何匹ものモンスターをつぶすと高得点だ（表1）。

モンスター数	得点
1	1,000点
2	2,500点
3	4,000点
4	6,000点
5	8,000点
6	10,000点
7	12,000点
8	15,000点

表1:まとめてつぶしたときの得点

最後の1匹を逃がすな

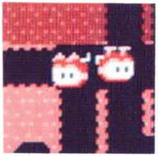
モンスターは、最後の1匹になると、画面左上の方から逃げて行こうとする。そのことも頭に入れ、逃がさないように作戦を立てよう。

キャラクター紹介



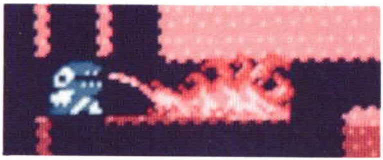
ディグダグ

プレイヤーが操作するキャラクターです。地中を進んで、ポンプや岩でモンスターを全滅させるために活躍します。



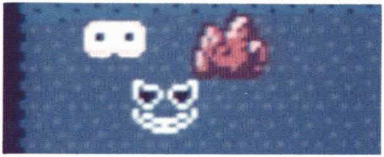
プーカァ

水中メガメネをかけた赤い風船のようなキャラクターです。ディクダグをしつこく追ってきます。



ファイガー

緑色の怪獣。ツバサが白く光ると火をはいてきます。この火に触れるとディグダグはやられてしまうので気をつけましょう。火は横にしかはいてきません。



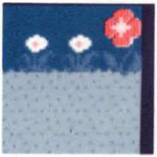
目変化

プーカァやファイガーは通常、穴の部分を通っていますが、ときどき目変化して土の部分をすり抜けてくることがあります。このとき、目変化したモンスターはディグダグの方に向かってきます。



岩

ディグダグがこの下を掘ると落下します。そのときに、ディグダクやモンスターが岩の下にいるとつぶされてしまいます。



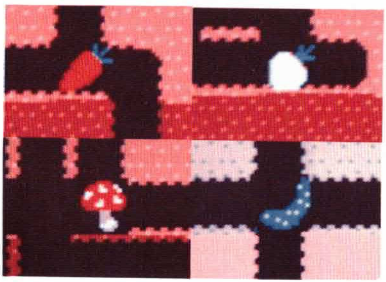
花

現在のラウンド数を表わします。大きな花は10ラウンドを表します。

ベジタブル・ターゲット

岩を2つ落下させると出現します。取るとボーナス得点です。

にんじん	400点
かぶ	600点
きのこ	800点
きゅうり	1,000点
なす	2,000点
ピーマン	3,000点
トマト	4,000点
たまねぎ	5,000点
すいか	6,000点
ギャラクシアン	7,000点
パイナップル	8,000点



上級テクニック

「ぷくぷくぽん」は深い所で

下の表にあるように、「ぷくぷくぽん」はモンスターをパンクさせる場所や、モリを撃ち込む方向によって得点が違ってくる。一番得点が高いのは、一番深い第4層で、ファイガーを横から撃ったときだ。

「ぷくぷくぽん」は、ほぼ確実にモンスターをしとめることができるので、なるべく深いところで、しとめるようにしよう。

	プーカァ	ファイガーを上下から打ったとき	ファイガーを横から打ったとき
地上及び第1層	200点	200点	400点
第2層	300点	300点	600点
第3層	400点	400点	800点
第4層	500点	500点	1,000点

階段掘り

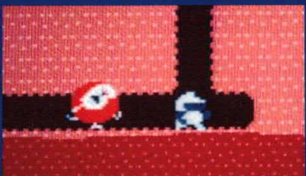
ディグダグの動きは、まっすぐに進むよりも、曲がった方がスピードが速くなるようになっている。そこで、モンスターに追

われたときは、ベジダブル・ターゲットを取りに行くときは、くねくねと曲がりながら進むようにしよう。

足止め

モリでさされるとモンスターは、ふくらんでしぼむまでの間、動かなくなってしまう。このことを利用して、追いかけてきたモンスターを足止めして逃げることができる。

また、モンスターは段階までふくらみ、さらにふくらませるとパンクしてしまう。パンクさせないように、1段階しぼんだら、1段階ふくらませるということをくり返していれば（このテクニックを「ふとらせておく」と言う）、いつまでも足止めしておくことができるぞ。このテクニックを使って、他のモンスターを集めたりもできる。



タイミング落し

ディグダグが岩の下の土を掘ると約2秒後に岩が落下する。このタイミングを覚えて、岩の下を横切り、うしろに引きつれてきたモンスターをつぶしてしまおう。

タイミングが合わないときは、土の下を掘った後、モンスターが岩の下に来たときにすばやく振り向いて、モリをちょっとだけ撃ち込むといいだろう。





陰険落とし

岩の下でモンスターを足止めし、モンスターがしぼんで動きだすまえに岩を落としてつぶしてしまうテクニック。

確実にモンスターをつぶすことができるが、慣れてくれば使う必要はなくなるだろう。

隠険撃ち

ファイガーの火は、薄い土の壁だとそれを突き抜けて隣の通路まで届く。ディグダグをプレイした人なら、一度はこれでくやしい思いをしたことがあるだろう。ところで、壁を突き抜けるのはファイガーの火だけではない。ディグダクのモリも、壁が薄ければ隣の通路にいるモンスターまで届くぞ。

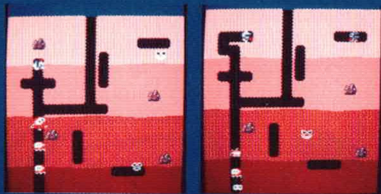
ちょっとヒキョウだが、重要なテクニックだ。



長いタテ穴を掘って大量得点

長いタテ穴を掘ってそこにモンスターを集めることができれば、一気につぶして大量得点のチャンスだ。このときは、足止めしたり、ふくらんでいるモンスターのうしろをすりぬけたりして、タテ穴の中でねばり、他のモンスターを集めよう。

また、モンスターは、岩を落とされると逃げだすが、ディグダグと同じ方向に逃げようとする性質がある。そこで、岩を落とすときは、モンスターが逃げる横穴がない方向へディグダグを移動させるように心がけよう。



モンスターに追われたとき

すばやく振り向いてモリを撃ち、すぐにまた振り向いて逃げ、モンスターを振り切ろう。

危ないと思ったら、迷わずモリでつついてパンクさせよう。確かに岩でつぶせば高得点だが、生きのびることのほうが重要だ。

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に得点を獲得していると、3文字以内で名前を入れることができます。レバーの左右で文字を選び、SPACE キーまたはジョイスティックのボタンで1文字ずつ決定します。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意してください。

名前を3文字入れるか制限時間がくると終了です。

S-RAM記録機能が設定してあるときは、スコアと名前がS-RAMに登録されます。



コンフィグレーション・

ディグダグの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ画面中に F1 キーを押すと設定画面になります。

レバーの上下で設定する項目を選び、左右で設定内容を変更します。

DIGDUG　ディグダグの残り人数

ゲーム・スタート時の残り人数を1人、2人、3人、5人の中から設定することができます。

EXTEND　ディグダグの残数追加得点

ディグダグが1人追加される得点を設定することができます。全部で8種類のパターンが用意されています。

DIFFICULTY　ゲームの難易度

EASY(やさしい)、NORMAL(普通)、HARD(やや難しい)、VERY HARD(難しい)のいずれかを設定することができます。

SOUND TEST　音楽・効果音テスト

ゲームの中のBGMや効果音を聞くことができます。

レバーの左右で聞きたい番号に合わせて、

SPACE キーまたはジョイスティックのボタンを押してください。

SRAM INIT SPAMの初期化

SPAMにセーブされている内容をクリアして、初期状態に戻すことができます。

SCORE(ハイスコア)、RATIO(得点の面平均)、CONFIG(コンフィグレーション設定内容) をそれぞれ初期化できます。

SCREEN　画面モードの設定

画面の縦方向のドット数を288ドットか256ドットかに設定します。

288ドット・モードはアーケード版のディグダクと同じ画面になりますが、通常のディスプレイ・モニターでは、画面の上下(SCOREや、残り人数の表示)が画面からはみ出して見えなくなっています。X68000シリーズ用純正モニターなどで「垂直振幅」の調整ができるものでは、モニターの上下を調整することによって画面からはみ出さないで見ることができるものもあります(※)。256ドットにしたときは、そのようなことはありませんが、SCOREや、残り人数は、画面の右側に表示されることになります。

※：「垂直振幅」の調整ができるモニターであっても、288ドットにすると、画面が乱れてしまうモニターもあります。288ドットのモードは、あくまで「おまけ」程度と考えてください。

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーションを終了してデモに戻ります。

S-RAM記録機能を設定している場合は、コンフィグレーション・モードの設定内容を自動的にS-RAMに記録します。

BEST RATIO　ラウンドごとの平均得点表示

ディクダグは、「岩石落とし」で同時に何匹ものモンスターをやっつけることによって、高得点をあげることができます。そのための自分なりの攻略方法を見つけることも、ディグダグの楽しみの一つです。ここには、平均して一つの面でいかに高得点をあげることができたかが表示されますので、腕に自信のある人は、より高い得点に挑戦してみてください。



●はじめに

海に浮かぶ島を舞台にした「ディグダグII」は1985年にディグダグの続編として発売されました。

おなじみのプーカァやファイガーをモリでつついてパンクさせる他に、ドリルでガガガと島をくずして、モンスターを沈めるという新しいワザができました。

どのように島をくずしていくか、という戦略性や、一度に多くのモンスターを沈めたときの爽快感など、「ディグダグ」の良さはそのまま引き継がれています。

●ゲームの進行

敵のモンスターに捕まったり、炎にやられたりしないように、島にいるモンスターを全滅させてください。

モンスターは、モリでつついてパンクさせるか、ドリルで島をくずして海に沈めるとやっつけることができます。また、一度に多くのモンスターを沈めると高得点です。

モンスターを全滅させると、ラウンド・クリア。ディグダグの残り人数がすべて無くなるとゲーム・オーバーです。

※ディグダグIIのゲーム基板には二つのバージョンがあります。このディスクに収められているのは、はじめのバージョンのものです。

操作方法

●キーボードでの操作

F6 ……コインを投入する（クレジット）

F8 ……１人用ゲーム・スタート

F9 ……２人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが２以上必要）

F1 ……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

SHIFT ＋ HELP ……タイトル画面に戻ります

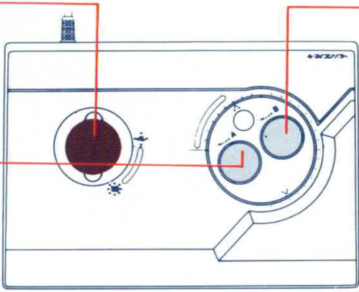
ESC ……ゲームの一時停止（ポーズ）

↑ ← ↓ →（カーソルキー） または 8 4 2 6（テンキー） ……ディグダグを上下左右に操作します

XF1 SPACE XF4 …モリを刺します

XF2 XF3 XF5 …ドリルで地面にヒビを入れます

●ジョイスティックでの操作



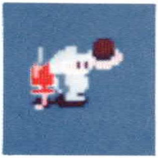
レバー
ディグダグを上下左右に操作します

Bボタン
ドリルで地面にヒビを入れます
コインを投入します（クレジット）

Aボタン
モリを刺します
ジョイスティック１
　１人用ゲーム・スタート
ジョイスティック２
　２人用交互ゲーム・スタート
（クレジットが２以上必要）

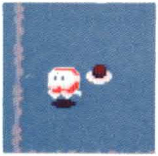
キャラクター紹介

ディグダクIIに登場するキャラクターはディグダクに登場するキャラクターと同じです。



ディグダグ

今度はドリルを持って島をくずします。

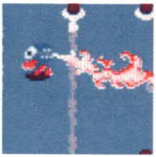


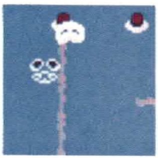
プーカァ

ぴょんぴょん跳ねながら近づいてきます。

ファイガー

背中が光ったら炎をはいてきます。





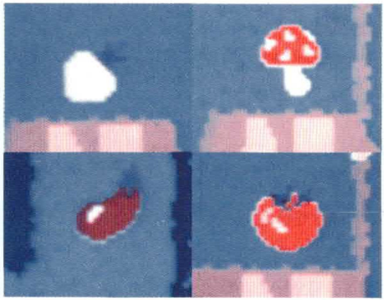
目変化

モンスターは、ヒビの入ったところを通ることことができませんが、ときどき目変化して通り抜けてきます。

ベジタブル・ターゲット

島の一部を3ケ所くずすと表れます。

カブ	400点
キノコ	600点
ナス	800点
トマト	1,000点
スイカ	2,000点
ブドウ	3,000点
バナナ	4,000点
トウモロコシ	5,000点
パイナップル	6,000点
トロピカル・ドリンク	7,000点



基本テクニック

ぷくぷくぽん

ディグダク同様、モリでつついてモンスターをパンクさせることができる。モンスターは3段階にふくらみ、もう1回ふくらますと、パンクしてしまう。足止めや、陰険撃ち、ふとらせておくなどのテクニックもそのまま使えるぞ。

ぷくぷくぽんでモンスターをやっつけると、プーカァは200点、ファイガーは上下からやっつけると200点、左右からやっつけると400点だ。



島くずし

島の上には、クイがあちらこちらに打ってある。このクイにドリルを打ち込んで、クイを中心に4方向にヒビをいれることができるのだ。

このヒビをつないで、島を分裂させることができると、面積の小さい方がくずれ、その上に乗っていたモンスターが島ごと海に沈んでいくぞ。これが島くずしだ。

一度に多くのモンスターを沈めることによって大量得点を得ることができる（表3）。

また、島をくずすと、ディグダグはふちのところで、オットットと落ちそうになるので、すかさず陸地の方に動くようにしよう。

モンスター数	得点
1	1,000点
2	2,000点
3	4,000点
4	7,000点
5	10,000点
6	15,000点
7	20,000点
8	30,000点
9	50,000点
10	80,000点

モンスターのいるいないに係わらず、島をくずすと100点

表3：島くずしの時の得点

逃げられるな

いつまでモンスターを倒さずにいると、一匹また一匹と海の中に逃げて行ってしまう。

急ぐことはないが、あまりのんびりしているのも考えものだ。

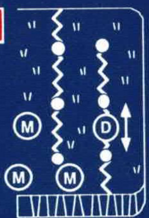
上級テクニック

モンスター集め

モンスターは、ヒビの上を歩くことができず、ディグダグがヒビの上にいると目変化して通り抜けてくる。このとき、かなりスピードが遅くなる。このことを利用して、1本の長いタテ線を作り、その上を上下に行ったり来たりしているとモンスターがだんだん集まってくる。そこを一気にくずしてしまおう(図参照)。うまくすれば一度に全滅させることもできるぞ。

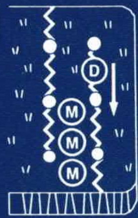
ただし、このモンスター集めはタテのヒビでしかできない。

1



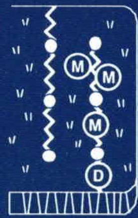
ここを行ったり来たりする

2



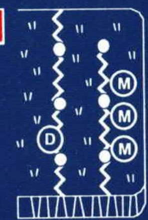
上から下へモンスターの横を通ると

3



モンスターは目変化してヒビを左から右へわたる

4



そしてヒビを入れる

5



くずれる

※他にもモンスターがいる場合は、何度も行ったり来たりして左右へ目変化させながら、なるべく多くのモンスターを集めよう。

Ⓓ=ディグダグ
Ⓜ=モンスター

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に最高点を獲得していると、6文字以内で名前を入れることができます。レバーの左右で文字を選び、SPSCE キーまたはジョイスティックのボタンで1文字ずつ決定します。

1度入力した文字は訂正することはできませんので注意してください。

名前を6文字入れるか制限時間がくると終了です。

S-RAM記録機能が設定してあるときは、スコアと名前がS-RAMに登録されます。



コンフィグレーション・モード

ディグダグIIの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ画面中に F1 キーを押すと設定画面になります。

レバーの上下で設定する事項を選び、左右で設定内容を変更します。

DIGDUG ディグダグの残り人数

ゲーム・スタート時の残り人数を3人か5人かに設定することができます。

EXTEND ディグダグの残数追加得点

ディクダクが1人追加される得点を設定することができます。全部で4つのパターンが用意されています。

TRIGGER ボタン設定

モリ・ボタンとドリル・ボタンの機能を入れ換えます。

SOUND TEST 音楽・効果音テスト

ゲーム中のBGMや効果音を聞くことができます。

レバーの左右で聞きたい番号に合わせて、SPSCE キーまたはジョイスティックのボタンを押してください。

コンフィグレーション・モード

SRAM INIT SRAMの初期化

S-RAMにセーブされている内容をクリアして、初期状態に戻すことができます。

SCORE(ハイスコア)、CONFIG(コンフィグレーション設定内容)をそれぞれ初期化できます。

SCREEN 画面モードの設定

縦方向のドット数を288ドットか256ドットかに設定します。288ドット・モードはアーケード版のディグダグIIと同じ画面になりますが、通常のディスプレイ・モニターでは、画面の上下(SCOREや、残り人数の表示)が画面からはみ出して見えなくなってしまいます。X68000シリーズ用純正モニターなどで「垂直振幅」の調整ができるものでは、モニターの上下を調整することによって画面からはみ出さないで見ることができるものもあります(※)。256ドットにしたときは、そのようなことはありませんが、「海」の部分を省略して表示します。
※「垂直振幅」の調整できるモニターであっても、288ドットにすると、画面が乱れてしまうモニターもあります。288ドットのモードは、あくまで「おまけ」程度に考えてください。

EXIT 各種設定の終了

コンフィグレーションを終了してデモに戻ります。

S-RAM記録機能を設定している場合は、コンフィグレーション・モードの設定内容を自動的にS-RAMに記録します。

コラム:S-RAM記録機能とは?

この機能はX68000/X68030シリーズに内蔵のバッテリー・バックアップS-RAM(電源が切られた状態でも内容を保持するメモリー)を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑さえ、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です。

この規約をより多くの方々が有効活用されることを望みます。

規約の詳細はゲーム・ディスク内の"SRAMDB DOC"に収録してあります。

S-RAM記録機能

ディグダグ／ディグダグIIは、ハイスコアとコンフィグレーション・モードの設定内容をX68000／X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容は、ソフトを起動するごとに読み込まれ自動的に設定されますので、各種設定を毎回設定する必要がなくなり、たいへん便利です。

●S-RAM記録を設定したい

S-RAM記録の設定は、以下の手順で行なってください。

①S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリ・スイッチを設定してください。(詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください。)

すでにS-RAMをRAMディスクとしてご利用の方はこの設定は不要です。

②本ソフトを［登録］キーを押しながら起動してください。

③S-RAMを設定するためのメニューが表示されますので「新たに作成」を選び、[SPACE]キーを押してください。

以上でS-RAM記録のための設定は終了です。

●S-RAM設定を削除する

S-RAMに記録されているディグダグ／ディグダグIIの記録内容を削除します。

記録の削除を行なうためには本ソフトを［登録］キーを押しながら起動してください。S-RAMを設定するためのメニューが表示されますので、(記録領域を)「削除する」に合わせて[SPACE]キーを押してください。

実行すると、今まで記録したデータが消えてしまうのでご注意ください。

※S-RAM設定メニューの操作はキーボードのカーソル・キーで選び[SPACE]キーで設定してください。

●S-RAM記録を初期化状態に戻す

S-RAMに記録されているディグダグ／ディグダグIIのハイスコアまたはコンフィグレーション・モードの設定内容は、コンフィグレーション・モードで「SRAM INIT」を選ぶことによって初期状態に戻すことができます。

詳しくは各ゲームの「コンフィグレーション・モード(P.13またはP.20)」を参照してください。

お問い合わせについて

●動作不良？

製品には万全を期しておりますが、万一トラブルがありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお、正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と修理費として料金¥1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

《ご注意》

※交換、チェックをご希望の場合は必ずサポート・カードに必要事項をご記入の上、ソフトとともに下記の住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　販売部
ユーザー・サポート係
TEL 03-3445-6111(大代表)

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からないことや、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮願います。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.12

DIG DUG®/DIG DUG II®

ディグダグ/ディグダグII
FOR X68000/X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER

IDK

SOUND PROGRAMMER

GORRY

SUPPORT

なにわ　Hlaro.
植木純二　磯部牛乳

MANUAL WRITER

Hlaro.

TEST PLAYER

USSY	綿	GORRY
平田　毅	山口青量	後藤哲也
松永直樹	千葉幸雄	三沢弘之
武藤信行	GUCHIO	竹村篤史
松田憲治	高橋　良	

MICOMSOFT

DEMPA
MICOMSOFT